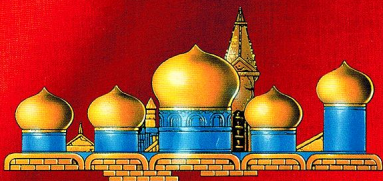
TETRIS

テトリス

MSX2
専用
●JOYSTICK対応
●メインRAM 64K以上、VRAM 128K以上が必要です。
●FM音源対応(Panasonic、FMパナアミューズメントカートリッジを使用)

TETRIS

テトリス

本物だけが持つおもしろさは濃く、奥が深い。

シンプルなゲームほど奥が深い。それは、おもしろさの本質を見極め、磨きあげているからです。『テトリス』は、たった7種類のブロックを、すき間なく埋めながら積み重ねていくゲームです。プレイフィールドの上から次々に落ちてくるブロックを、うまく向きを変え、はめ込んでいく。一見簡単そうだけど、実にエキサイティングです。すき間なく並べられたラインは画面から消えていきますが、すき間を残したままだと、ブロックはどんどん重なっていき、ついにはフィールドがブロックで埋まってしまいます。ソ連で生まれた『テトリス』は、奥の深い本物のおもしろさが味わえる、魅力あふれるゲームです。

Original concept by Alexey Pazhitnov.
Original design and program by Vadim Gerasimov.

画面写真は、X68000版のものです。

☆☆☆お買い上げの前にご注意!! ☆☆☆

このソフトでは以下に記載した、MSX2、2+の動作保証を致します。
尚、これら以外の機種に関しては、B.P.S宛迄お問い合せ下さい。

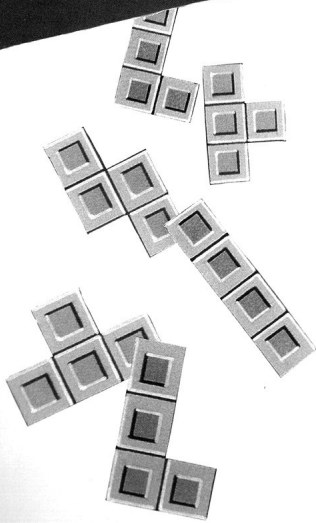
ソニー	HB-F1	松下電器	FS-A1F
ソニー	HB-F1XDmk2	松下電器	FS-A1FM
ソニー	HB-F1XDJ	松下電器	FS-A1
ソニー	HB-F1XD	松下電器	FS-A1WX
三洋電機	PHC-70FD	松下電器	FS-5000F2
		松下電器	FS-5500F2

※増設されたディスクドライヴは同一メーカー以外、動作の保証はできません。

ビー・ピー・エス
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3鴨居ユニオンビル4F TEL.045-931-0151

TETRIS
MSX2 3.5″2DD

T4988627100104

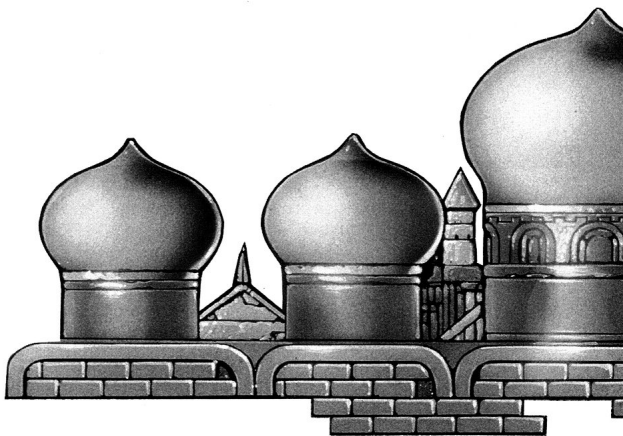
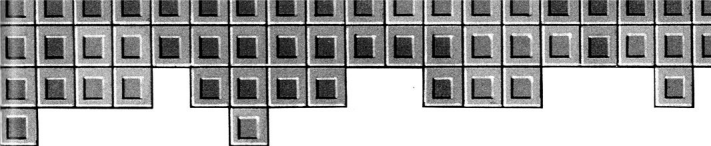
TETRIS
テトリス

もくじ

はじめに

このたびは弊社製品、TETRISをお買い求めいただきまして誠にありがとうございます。
このTETRISはモスクワにあるソビエト科学アカデミーコンピューターセンター（アカデミーソフト）に勤務する30才の研究員 Alexey Pazhitnov氏によって開発され、アカデミーソフト（ソビエト）、アンドロメダソフトウェア（イギリス）、スペクトラム・ホロバイト（アメリカ）の協力を経て日本に登場しました。
それでは簡単にゲームの説明をしましょう。4つの正方形からできている7種類のブロックが、画面の上から落ちてきます。プレイヤーは、この落ちてくるブロックを、うまく積み重ねていかなければなりません。ブロックを隙間なく横1列に並べると、その列のブロックが消えてなくなり、得点となります。全部で25ライン消すことができると、次のステージへ。しかし、落ちてくるブロックのスピードが段々と速くなってくるので、頭の回転も早くしなければなりません。
もし、隙間だらけでブロックが山積みされて、上までたまってしまうとアウトです。
このゲームには10段階のスピード、6段階の障害ブロック、そしてオプションが用意されています。
キー操作に慣れるまでは、遅いスピードでプレイするのが良いでしょう。
TETRISは、プレイするたびに新鮮な感覚に魅せられます。きっとこのゲームがいかに刺激的で楽しく、夢中になってしまうかが、おわかりいただけることでしょう。

《御注意》

● 本ソフトウェアは、PC-8801シリーズ/X1シリーズ/MSX2には「LSI-C」、PC-88VAには「Lattice-C」、PC-9801シリーズ/FMR-50/M500には「MS-C」、X68000には「SHARP C コンパイラ PRO68K」を使用しております。

● 本マニュアルで説明された製品には万全を期しておりますが、万一弊社の責任による不都合が生じましたら、御面倒ですが弊社までご連絡くださいますようお願いいたします。

有限会社 ビー・ピー・エス

〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル4F

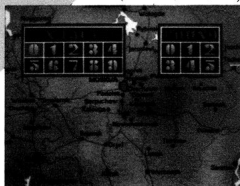
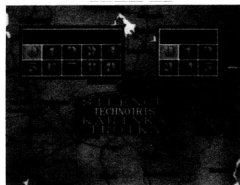
TEL (045) 931-0151

ゲームの説明

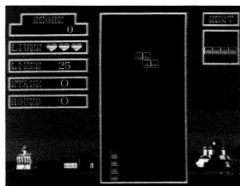
初めてゲームをプレイする方、ゲームの進行が今一つつかみづらい方は、このゲームの説明をよく読んで下さい。これを読めば、自然とゲームの進め方が理解できるようになるでしょう。なお、ゲームマニュアル内の画面写真は、特に指定のない限りX68000のものを使用しています。
ゲームの操作方法は、後のページに詳しく説明してあります。ここでは、詳しい操作方法の記載を省略いたします。
タイトル画面が出てきたら、決定キーを押してメニューを表示させます。

（タイトル）

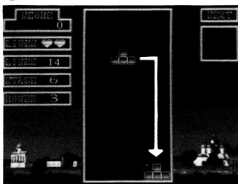
ゲームを始める前にSTAGE、ROUNDのレベルを決めます。STAGEはブロックの落ちるスピードを、ROUNDはプレイフィールド（写真Aを参照）にある障害ブロックのレベルを決めます。まだ、ゲームに慣れていない場合は、STAGE0、ROUND0から始めてください。
STAGEの0にカーソルを合わせて、決定キーを押してください。その後、ROUNDの0にカーソルが表示されるので、決定キーを押してください。

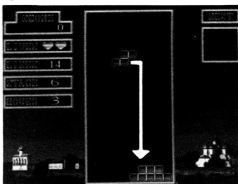
（レベルメニュー）

(BGMメニュー)

次にMUSIC（音楽）を選びます。このゲームには、3種類のMUSICが用意されています。自分の気に入ったMUSICをカーソルを使って選び、決定キーを押してください。〝SILENCE〟を選ぶと、MUSICは流れません。

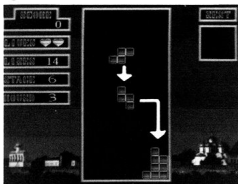
機種によっては、MUSICの流れないものもあります。これらの機種については、SOUND（効果音）の有無を選択できるものもあります。カーソルを動かしてSOUNDのON/OFFを選び、決定キーを押します。

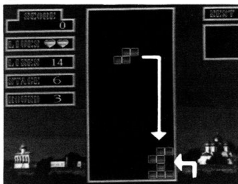
いよいよゲーム開始です。画面上部から4つの正方形で構成されているブロックがゆっくりと落ちてきます。移動キー、回転キー、決定キー（またはジョイスティック）を使って、ブロックを横1列に並べていきます。STAGE、ROUND共に簡単なレベルに設定してあるため、あわてずじっくり考えてブロックを並べてください。

(写真A/ゲームフィールド)

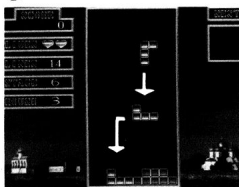
横1列にブロックを揃えると、1ラインをクリア。全部で25ライン クリアすると、1ステージを終えて次のステージにチャレンジできます。
ブロックがプレイフィールド上部まで達してしまうと、〝LIVES〞のハートマークが1つ減り1回ミスとなります。3回ミスをするとゲームオーバーとなります。

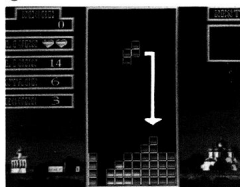
①

ブロックの向きを整えて並べます。

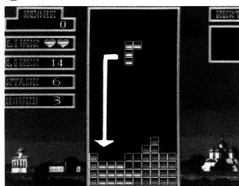
②

次に現れたブロックを並べていきます。

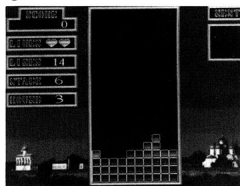
③

しかしこんな重ね方もできるのだった。

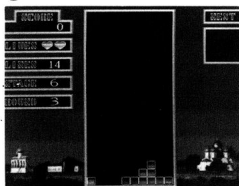
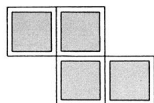
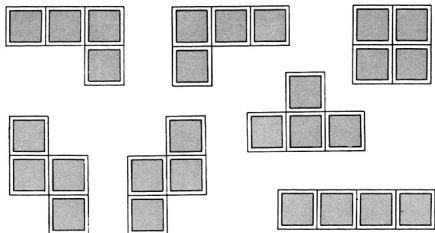
④

こんなふうに重ねるのはこの部分が空白になっちゃう。

⑤

次に現れたブロックをうまく並べていきます。

⑥

しばらく進むとこんな感じになりました。

⑦

ここにブロックを重ねると、

⑧

下の3段がそろったので消えてしまい…

⑨

上にあるブロックが下に落ちてきます。

落ちてくるブロックの種類は全部で7種類。次のようなものがあります。

ブロックをクリアするときに、1列よりも1度に2列、3列と クリアすると、獲得する点数が高くなります。また、ブロック1列クリアすると「SINGLE」、2列のときは「DOUBLE」、3列のときは「TRIPLE」、そして、ブロック4列 クリアすると「TETRIS」といいます。
また、プレイフィールドの高い位置から決定キーを押してブロックを落とすと、獲得する点数が高くなります。

①

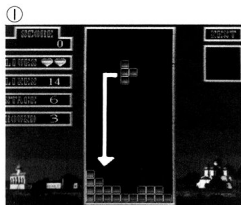
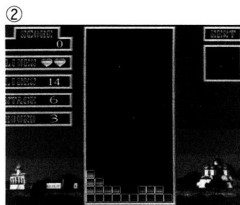
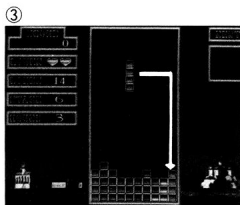
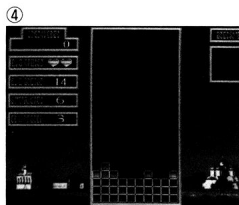
ここで落とすと……

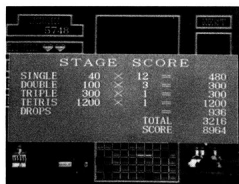
②

1段だけ。

③

ここで落とすと……

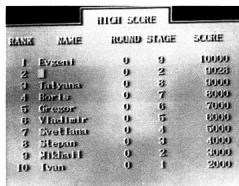
④

3段落ちるので点数が高い

Iステージをクリアまたは途中でミスをすると、それまでの点数が自動的に計算されます。Iステージをクリアした場合は、次のステージへと移ります。もし、この時点で3回ミスをしている場合は、ゲームオーバーとなります。

（点数計算）

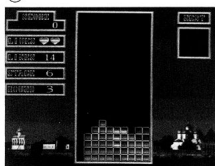
高得点を出したプレイヤーは、スコアに名前を入れることができます。カーソルが表示されたら、キーボード（機種によりジョイスティックの使用可）を使って名前を入れてください。

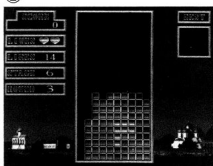
ゲームスコア、名前はゲームディスクにセーブすることはできません。また、電源をOFFにするとゲームスコア、名前は消えてしまいます。

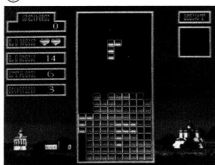
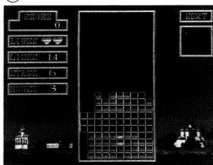
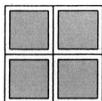
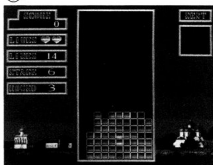
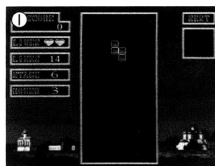
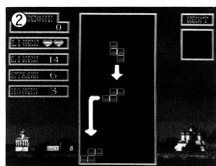
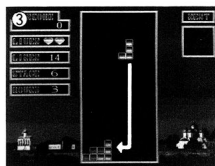
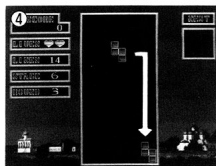
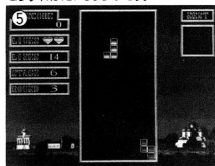
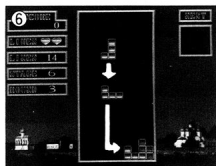
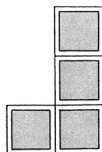
HIGH SCORE

RANK	NAME	ROUND	STAGE	SCORE
1	Evgeni	0	9	10000
2	▌	0	2	9028
3	Tatyana	0	8	9000
4	Boris	0	7	8000
5	Gregor	0	6	7000
6	Vladimir	0	5	6000
7	Svetlana	0	4	5000
8	Stepan	0	3	4000
9	Mikhail	0	2	3000
10	Ivan	0	1	2000

（スコアネーミング）

一度にたくさんの列(「TRIPLE」「TETRIS」など)を作ると、高得点が獲得できることはすでに説明しました。だからといって調子に乗っていると痛い目に合いますよ。写真Bを見てください。このようなときに、□□□□が出てくれば、とてもウレシイ場面ですね。しかし、□□□□が出てこなかった場合のことを考えてください。画面はいつの間にか、写真Cの状態になってしまいます。こんなふうになったら、どんなブロックでもかまわないので、左のラインをうめてしまいましょう。

①

(写真B)

②

(写真C)

③

④

⑤

どんなブロックが出てきても、決してあわててはいけません。次に出てくるブロックをじっくりと頭に入れて、現在あるブロックをどのように置けば良いのか、じっくりと研究してください。
Let' s try, TETRIS !

もしこんなブロックが出てきたら…

このようにしましょう。

次にこんなブロックが出てきたら…
こうすればだいじょうぶです。

こんなふうにしてもだいじょうぶです。

次にこんなブロックがでてきたら…

こうしましょう。あわてずにゆっくりと！

ゲームを動作させる

PC-8801シリーズ（除くPC-88VA）

ゲームディスクをディスクドライブ[1]にセットして、電源（本体、ディスプレイ、増設ドライブなど）を入れてください。しばらくのディスクアクセスの後、タイトルデモが始まります。タイトルデモのときに[SPACE]を押すと、ゲームメニューが表示されます。
なお、ゲーム中はディスクドライブからゲームディスクを絶対に取り出さないでください。また、PC-8801FH／MH／FA／MAは、4メガモードでプレイしてください。

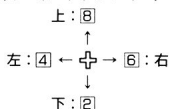
増設ディスクドライブについて

新たにディスクドライブを増設する場合は、NEC純正のドライブを使用してください。

FM音源について

このゲームは、FM音源に対応しています。FM音源ボードを搭載していない機種（PC-8801／mk2）はMUSICが流れません。また、オプションでFM音源ボードを搭載する場合は、NEC純正のボードを使用してください。また、サウンドボード／IIにも対応しますが、ステレオでは流れません。

操作方法

カーソルの移動、コマンドの選択

（キーボード、テンキー）

上：[8]
↑
左：[4] ← ✣ → [6]：右
↓
下：[2]

ブロックの移動、回転

（キーボード、テンキー）

左：[4] ← [5] → [6]：右
⋮
ブロックを90°左回転

ブロックの落下、コマンドの決定

（キーボード）

[SPACE]

次に出てくるブロックの表示ON／OFF

（キーボード、テンキー）

[8]

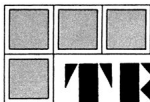
ゲームのポーズ（一時停止）ON／OFF

（キーボード）

[ESC]

高得点を出したプレイヤーは、名前を入れることができます。キーボードの[4][6][SPACE]を使用して名前を入れてください。ただし、電源を切ると消えてしまいます。また、ゲームディスクへのセーブはできません。

◆プログラマーの紹介

とても恥ずかしがり屋のプログラマーなので出たくないそうです。許してやってください。

PC-88VA/VA2/VA3

ゲームディスクをディスクドライブ[1]にセットして、電源（本体、ディスプレイ）を入れてください。しばらくのディスクアクセスの後、タイトルデモが始まります。タイトルデモのときに、[SPACE]を押すとゲームメニューが表れます。なお、ゲーム中はディスクドライブから、ゲームディスクを絶対に取り出さないでください。（ステレオFM音源対応です）

FM音源について（88VA）

このゲームは、FM音源に対応しています。また、オプションとしてNEC純正のサウンドボードIIを使用すると、ステレオで楽しめます。

操作方法

カーソルの移動、コマンドの選択

（キーボード、テンキー）

上：[8]
↑
左：[4] ← ✜ → [6]：右
↓
下：[2]

ブロックの移動、回転

（キーボード、テンキー）

左：[4] ← [5] → [6]：右
⋮
ブロックを90°左回転

ブロックの落下、コマンドの決定

（キーボード）

[SPACE]

次に出てくるブロックの表示ON／OFF

（キーボード、テンキー）

[8]

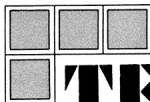
ゲームのポーズ（一時停止）ON／OFF

（キーボード）

[ESC]

高得点を出したプレイヤーは、名前を登録することができます。キーボードを使用して名前を入れて、最後に RETURN を押してください。ただし、電源を切ると消えてしまいます。ディスクへのセーブはできません。

◆プログラマーの言いたい放題のコーナー

私の名前は、ロバート・リチャード・ラザフォードです。この名前を呼ぶのはとても疲れますね。ですから、みんなは私のことを「ボブ」と呼んでいます。8年前、私は友達と、またかつてBPSの同僚であったジョー・ラングドン氏からプログラムを習いました。その時、使っていたコンピューターは、ジョー・ラングドン氏の持っていた、ピッカピカのPC-8001でした。プログラムを習い始めてから1ヶ月後に、私はアメリカから日本に来ました。その時から、私はコンピューターに最も興味を示し、また刺激を与えてくれるものとなりました。そうそう、他に興味のあるものといえば、スポーツでは「スカッシュ(「しゃもじ」みたいなラケットでボールを打つゲーム)」、フリスビー。ゲームでは、囲碁やRPG/SLGなどのボードゲームですね。

ゲームを動作させる

PC-9801シリーズ（要256KBRAM）

ゲームディスクをディスクドライブ[1]にセットして、電源（本体、ディスプレイ、増設ドライブなど）を入れてください。しばらくのディスアクセスの後、タイトルデモが始まります。タイトルデモのときに[SPACE]を押すと、ゲームメニューが表示されます。
なお、ゲーム中はディスクドライブから、ゲームディスクを絶対に取り出さないでください。

増設RAMについて

このゲームは、RAMの容量を256KB必要とします。PC-9801／E／Fなどの機種をお使いの方で、新たにRAMを増設する場合は、NEC純正のものを使用してください。

増設ディスクドライブについて

新たにディスクドライブを増設する場合は、必ずNEC純正のディスクドライブを使用してください。

FM音源について

このゲームは、FM音源に対応しています。FM音源ボードを搭載していない機種は、MUSICが流れません。
また、オプションでFM音源ボードを搭載する場合は、NEC純正ボードを使用してください。

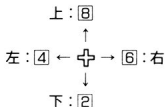
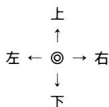
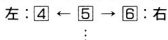
操作方法（ジョイスティック対応）

カーソルの移動、コマンドの選択

（キーボード、テンキー）

上：[8]
↑
左：[4] ← ✥ → [6]：右
↓
下：[2]

（ジョイスティック）

上
↑
左 ← ◎ → 右
↓
下

ブロックの移動、回転

（キーボード、テンキー）

左：[4] ← [5] → [6]：右
⋮
ブロックを90°左回転

（ジョイスティック）

左 ← ◎ → 右
↓
下…ブロックを90°左回転

ブロックの落下、コマンドの決定

（キーボード）
SPACE

（ジョイスティック）
トリガーボタンA

次に出てくるブロックの表示ON／OFF

（キーボード、テンキー）
8

（ジョイスティック）
上
↑
◎

ゲームのポーズ（一時停止）ON／OFF

（キーボード）
ESC

高得点を出したプレイヤーは、名前を入れることができます。キーボードを使用して名前を入れて、最後に RETURN を押してください。ただし、電源を切ると消えてしまいます。また、ゲームディスクへのセーブはできません。

◆プログラマーの言いたい放題のコーナー

はじめまして。俺の名前はリチャード・C・ロジャースだ。
みんなは、リッチと呼んでいる。歳は22。生まれはニューヨーク。育ちは山梨。ちなみに俺は BPS の社長の弟である。趣味はディスコで踊ることと、いろんなスポーツをすること。もちろんプログラミングもそのうちに入っている。
この業界に入って、まだ間もないが、自分では実力のあるプログラマーだと思っている。こんな俺に、PC-9801のTETRISの依頼があった。
TETRISは、プログラミング的には容易だったが、ゲーム自体はかなり楽しめる。俺が初めてTETRISを見たとき、「なんだこりゃ!」と思った。でも、やってみたらやめられない程オモシロクて、思わずその日にIBM版のTETRISを家に持って帰って、朝の3時頃まで遊んでしまった。その時、俺は「このゲームはどんな人でも遊べる楽しいゲームだ」と知った。だから、きっと皆さんも楽しめるはずだ。
次作は、皆さんにもっと楽しんでもらえるゲームを期待してくれ。俺も皆さんの期待を裏切らないようにがんばります。

ゲームを動作させる
X68000

ゲームディスクをディスクドライブ[0]にセットして、電源（本体、ディスプレイ）を入れて下さい。しばらくのディスクアクセスの後、タイトルデモが始まります。タイトルデモのときに、[SPACE]またはジョイスティックのトリガーボタンを押すとゲームメニューが表示されます。
なお、ゲーム中はディスクドライブからゲームディスクを絶対に取り出さないでください。

操作方法（ジョイスティック対応）

カーソルの移動、コマンドの選択

（キーボード、テンキー）

上：[8]
↑
左：[4] ← ✚ → [6]：右
↓
下：[2]

（ジョイスティック）

上
↑
左 ← ◎ → 右
↓
下

ブロックの移動、回転

（キーボード、テンキー）

左：[4] ← [5] → [6]：右
⋮
ブロックを左に90°回転

（ジョイスティック）

左 ← ◎ → 右
↓
下…ブロックを90°左回転

ブロックの落下、コマンドの決定

（キーボード）

[SPACE]

（ジョイスティック）

トリガーボタンA、B

次に出てくるブロックの表示ON／OFF

（キーボード、テンキー）

[8]

（ジョイスティック）

上
↑
◎

ゲームのポーズ（一時停止）ON／OFF

（キーボード）

[ESC]

高得点を出したプレイヤーは、名前を入れることができます。キーボードを使って名前を入れて、最後 RETURN を押してください。ただし、電源を切ると消えてしまいます。また、ゲームディスクへのセーブはできません。

◆プログラマーの言いたい放題のコーナー

名　　前：坂本隆志（さかもとたかし）
年　　齢：19歳
職　　業：プログラマー（他に食っていく道がない）
趣　　味：寝ること、食べること、そしてGAMEで遊ぶこと。
好きな音楽：The art of noise.
好きな小説：マイケル・ムアコックのECシリーズ（コルム、エルリック、エレコーゼ、ホームクーン）
好きな言葉：「真理などなく、永遠の闘争あるのみ」
好きなTV番組：オレたちひょうきん族、花のあすか組、「魁！男塾」の笑える「お便りコーナー」など。
メッセージ：X68000、TETRISを担当した坂本です。出身は青森です。根っからのXファンで、何のためらいもなくX68000を買ってしまいました。今回、この仕事が回ってきたのは、このためです。
TETRISは、プログラム的にみてたいした物ではありませんが、それでもかなり楽しめます。移殖は98と同時に進められましたが、グラフィック、ミュージック、サウンドエフェクトは、機種ごとに別々に作りました。それにしても、X68000の持つパワーには圧倒されます。すべてを使いこなすのは難しいでしょうね。

ゲームを動作させる
X1/X1 TURBO

ゲームディスクをディスクドライブ[0]にセットして、電源（本体、ディスプレイ、増設ディスクドライブなど）を入れてください。しばらくのディスクアクセスの後、タイトルデモが始まります。タイトルデモのときに[SPACE]を押すと、ゲームメニューが表示されます。
なお、ゲーム中はディスクドライブからゲームディスクを絶体に取り出さないでください。

増設ディスクドライブについて

新たにディスクドライブを増設する場合は、必ずSHARP純正のディスクドライブを使用してください。

FM音源について

このゲームは、FM音源に対応しています。FM音源ボードを搭載していない機種は、PSGでMUSICが流れます。また、オプションでFM音源ボードを搭載する場合は、SHARP純正のボードをお使いください。

操作方法（ジョイステイック対応）

カーソルの移動、コマンドの選択

（キーボード、テンキー）

上：[8]
↑
左：[4] ← ✜ → [6]：右
↓
下：[2]

（ジョイスティック）

上
↑
左 ← ◎ → 右
↓
下

ブロックの移動、回転

（キーボード、テンキー）

左：[4] ← [5] → [6]：右
⋮
ブロックを左に90°回転

（ジョイスティック）

左 ← ◎ → 右
↓
下
……ブロックを左に90°回転

ブロックを落下、コマンドの決定

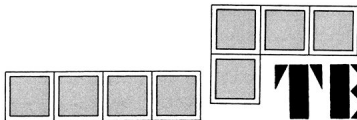
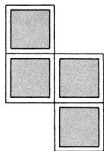
（キーボード）　　　　　　　　（ジョイスティック）
SPACE　　　　　　　　　　　　トリガーボタンA

次に出てくるブロックの表示ON／OFF

（キーボード、テンキー）　　　（ジョイスティック）
8　　　　　　　　　　　　　　上
↑
◎

ゲームのポーズ（一時停止）ON／OFF

（キーボード）
ESC

高得点を出したプレイヤーは、名前を入れることができます。キーボードの4 6 SPACEまたはジョイスティックの左右、トリガーボタンを使用して名前を入れてください。ただし、電源を切ると消えてしまいます。また、ゲームディスクへのセーブはできません。

ゲームを動作させる
MSX2

ゲームディスクをディスクドライブにセットして、電源（本体、ディスプレイ、増設ディスクドライブなど）を入れて下さい。しばらくのディスクアクセスの後、タイトルデモが始まります。タイトルデモのときに［SPACE］を押すとゲームメニューが表示されます。
なお、ゲーム中はディスクドライブからゲームディスクを絶対に取り出さないで下さい。

注意

このゲームは、メインRAM64K以上、VRAM128K以上が必要です。

増設ディスクドライブについて

新たにディスクドライブを増設する場合は、必ず本体と同メーカーのものを使用してください。

FM音源について

このゲームは、FM音源に対応しています。パナソニック、FMパナアミューズメントカートリッジ（PAC）を使用すると、FM音源が楽しめます。PACを使用しない場合は、PSGにてMUSICが流れます。

操作方法（ジョイスティックに対応）

カーソルの移動、コマンドの選択

（キーボード、テンキー）	（キーボード、カーソルキー）	（ジョイスティック）
上：［8］	上：［↑］	上
左：［4］←✚→［6］：右	左：［←］←✚→［→］：右	左←◎→右
下：［2］	下：［↓］	下

ブロックの移動、回転

（キーボード、テンキー）	（キーボード、カーソルキー）	（ジョイスティック）
左：［4］←［5］→［6］：右	上：［↑］…ブロックを90°左回転	左←◎→右
［5］…ブロックを左に90°回転	左：［←］←✚→［→］：右	下…ブロックを90°左回転

ブロックの落下

（キーボード）	（ジョイスティック）
SPACE	トリガーボタンA

次に出てくるブロックの表示ON／OFF

（キーボード、テンキー）	（キーボード、カーソルキー）	（ジョイスティック）
8	↓	上 ↑ ◎

ゲームのポーズ（一時停止）ON／OFF

（キーボード）
ESC

高得点を出したプレイヤーは、名前を入れることができます。キーボードの2 4 6 8、SPACE カーソルを使用して名前を入れ、最後に RETURN を押してください。ただし、電源を切ると消えてしまいます。
また、ゲームディスクへのセーブはできません。

◆プログラマーの言いたい放題のコーナー

名　　　前：長谷川智一
生 年 月 日：昭和40年5月11日
年　　　齢：23歳
趣　　　味：其の壱、読書。おもにSFが多い。
其の弐、女の子と酒を飲みに行くこと。
其の参、引っ越し。5年で3回。
パソコン歴：11年くらいじゃなかったかなァ……。
メッセージ：TETRISは、での仕事で、慣れてきたせいか割と楽にできました。
今回、とても大変だったことは、プログラミングに熱中し過ぎたために、遊びに行く時間が少なくなってしまった(という割には、結構飲みに行ってたけど……)ことと、開発に3台のマシンを使ったことです。
グラフィックはX68000、プログラム開発はPC-8801FR、ターゲットマシンはパナソニックA1F(MSX2)。これらをRS-232Cでつないで開発を進めてきました。
最後に、私から一言。TETRISの長時間プレイは危険です。ティータイムをキチンとりましょう。

ゲームを動作させる

FMR-50/M500

日本語MS-DOS Ver3.1をディスクドライブ[0]にセットして、電源を入れて下さい。しばらくのディスクアクセスの後、画面にカーソルが表れます。その後、ゲームディスクをドライブ[0]にセットして、ファイル名を次のように打ち込んで、最後に[RETURN]を押して下さい。

TETRIS [RETURN]

しばらくのディスクアクセスの後、タイトルデモが始まります。タイトルデモのときに[SPACE]を押すと、ゲームメニューが表示されます。なお、ゲーム中はディスクドライブから、ゲームディスクを絶対に取り出さないでください。

注)ゲームソフト本体にMS-DOSを組み込むことはできません。

操作方法

カーソルの移動、コマンドの選択

(キーボード、テンキー)

上:[8]

左:[4] ← ✣ → [6]:右

下:[2]

ブロックの移動、回転

(キーボード、テンキー)

左:[4] ← [5] → [6]:右

[5]:ブロックを90°左回転

ブロックの落下、コマンドの決定

(キーボード)

[SPACE]

次に出てくるブロックの表示ON/OFF

(キーボード、テンキー)

[8]

ゲームのポーズ(一時停止)ON/OFF

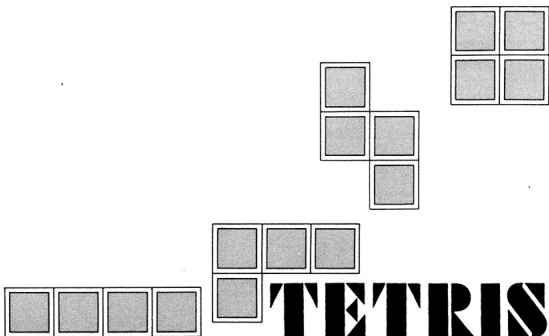
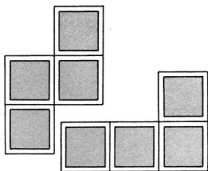
(キーボード)

[ESC]

高得点を出したプレイヤーは、名前を入れることができます。キーボードを使って名前を入れて、最後に RETURN を押してください。ただし、電源を切ると消えてしまいます。また、ゲームディスクへのセーブはできません。

◆プログラマーの言いたい放題のコーナー

私は、X68000の「言いたい放題コーナー」にも登場した、坂本隆志で～す。FMR-50/M500とのかけもちは疲れます。だから今、私はとてもネ・ム・イ。みなさん、おやすみなさい。

TETRIS

ゲームを動作させる

FM77AVシリーズ

ゲームディスクをディスクドライブ[0]にセットして、電源（本体、ディスプレイ）を入れて下さい。しばらくのディスクアクセスの後、タイトルデモが始まります。タイトルデモのときに、[SPACE] を押すとゲームメニューが表示されます。
なお、ゲーム中はディスクドライブからゲームディスクを絶対に取り出さないでください。

操作方法

カーソルの移動、コマンドの選択

（キーボード、テンキー）

上：[8]
↑
左：[4] ← ✥ → [6]：右
↓
下：[2]

ブロックの移動、回転

（キーボード、テンキー）

左：[4] ← [5] → [6]：右
⋮
ブロックを左に90°回転

ブロックの落下、コマンドの決定

（キーボード）

[SPACE]

次に出てくるブロックの表示ON／OFF

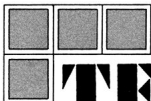
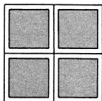
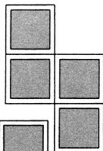
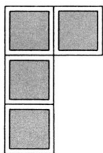
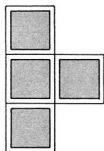
（キーボード、テンキー）

[8]

ゲームのポーズ（一時停止）ON／OFF

（キーボード）

[ESC]

高得点を出したプレイヤーは、名前を入れることができます。キーボードの[4][6] [SPACE]を使用して名前を入れ、最後に[RETURN]を押してください。ただし、電源を切ると消えてしまいます。また、ゲームディスクへのセーブはできません。

TETRIS

MUSIC担当から一言のコーナー

初のBPS参加で辺りを賑わしているガブリン・サウンドです。
今回の仕事は、そのゲームの内容・特徴から曲の方もかなり限定されたものとなり、有能な作曲家陣も、苦しさの余り「かごめかごめ」と遊び始めてしまったのです。
しかし、そこは、百戦練磨の強者達、不死鳥のごとくよみがえり、この作品は、生まれたのです。
あなた泣かせの「TITLE1」、正統派には「KARINKA」「TROIKA」。恋人のいない彼方は「TECHNOTRIS」。人生に疲れた方には「HEROES」……などなど、各種取り揃えております。
それでは、BPSとガブリン・サウンドの次回作に乞うご期待!!

〈Tag〉

CREDITS

Executive Producer	Henk. B. Rogers
Producer	Yasuaki Nagoshi
Scenario Update	Yasuaki Nagoshi
Programmer	Robert. Richard. Rutherford (Bob)
	Richard. C. Rogers (PC-9801/PC-88VA)
	Takashi Sakamoto (X68000/FMR-50/M500)
	Yoshiharu Kawai (X1/X1 Turbo)
	Tomokazu Hasegawa (MSX2)
	Yoshitaka Yamamura (FM77AV)
	Tatsuya Kitamura (FM77AV)
	Mr."X" (PC-8801)
Graphics	Hans Janssen
Music	GOBLIN SOUND
	・Hisashi ZERO Yotsumoto
	・Hiroshi Taguchi
	・Kenzan Hasegawa
	・Hiro Nakayama
	・Taka Suzuki
Sound Effect	Hiroshi Suzuki, GOBLIN SOUND
Cover art & Manual	SOUL-BEE
Quality Assurance	Takahiro Koseki
	Akira Kobayashi
	Thomas Otake
	Shin-ichi Kitami
	The others BPS staff
	BPS user's group
Presented By	BPS

Original concept by Alexey Pazhitnov.
Original design and program by Vadim Gerasimov.

ビー・ピー・エス
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル4F TEL 045-931-0151